

## LEMBAR PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.  
Hal : Naskah Skripsi

Yth.  
Rector Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jambean. Bojonegoro

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : ANIS FAIZATUR RAHMAH  
NIM : 20015189  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *PEAR DECK* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI ADAB MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL KELAS XI DI SMAN 1 NGRAHO

telah memnuhi syarat untuk diuji di depan sidang muqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bojonegoro, 3 Juni 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I  
NIDN: 2124129001

Usman Roin, M.Pd  
NIDN: 0728088204

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Syudin Aziz, S.Pd.I., M.Ag  
NIDN: 2121128602


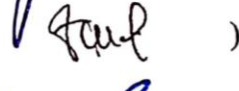


## HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : ANIS FAIZATUR RAHMAH  
NIM : 20015189  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *PEAR DECK* PADA  
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI  
ADAB MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL KELAS XI DI  
SMAN 1 NGRAHO


Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, Tanggal : Jum'at, 14 Juni 2024  
Tempat : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Nurul Huda, M.H.I	(  )
2. Sekretaris : Usman Roin, M.Pd	(  )
3. Penguji I : Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I	(  )
4. Penguji II : Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I	(  )

Bojonegoro, 19 Juni 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

  
(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)  
NIDN: 2122037701

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANIS FAIZATUR RAHMAH

NIM : 20015189

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *PEAR DECK* PADA MATA  
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI ADAB  
MENGUNAKAN MEDIA SOSIAL KELAS XI DI SMAN 1  
NGRAHO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 29 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Anis Faizatur Rahmah

## MOTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Secara alamiah, tidak ada sesuatu yang hidup untuk dirinya sendiri.

Sungai tidak meminum airnya sendiri.

Pepohonan tidak memakan buahnya sendiri.

Matahari tidak memancar untuk dirinya sendiri.

Bunga-bunga tidak semerbak untuk dirinya sendiri.

Kita sejatinya hidup tidak hanya untuk diri kita sendiri,  
melainkan harus bermanfaat untuk orang lain.”

Ruang Hikmah

“Kakimu bukan akar, melangkahlah!”

Soe Hok Gie

“Percayalah, bahwa manusia tidak dirancang untuk gagal.”

Gita Dewi Nawangwulan

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

# UNUGIRI

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah dengan kemudahan, kelancaran dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Pear Deck* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Adab Menggunakan Media Sosial Kelas XI di SMAN 1 Ngraho”

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibu Siti Kanifah dan Bapak Muda'im yang tidak pernah berhenti memberikan do'a, dukungan, semangat, motivasi dan kasih sayangnya.
2. Kakak saya tercinta, Rizki Machmudah yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat dan kasih sayang.
3. Seluruh keluarga dan saudara yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat.
4. Ustadz dan ustadzah, bapak/ibu guru dan dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
5. Ratik Sri Rahayu dan teman-teman remaja musholla At-Taqwa yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
6. Nur Alifia, Yuli Fajriati, Alfina Rahmah dan semua teman dalam menempuh pendidikan yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

7. Teruntuk semua orang berharga dalam hidup saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan banyak warna dan kebahagiaan dalam hidup dan hati saya.
8. Teruntuk diri saya sendiri, yang tidak berhenti berjuang hingga sejauh ini. Tetaplah rendah hati, jangan berhenti untuk bermanfaat dan berbagi kebaikan.



## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *PEAR DECK* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI ADAB MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL KELAS XI DI SMAN 1 NGRAHO**

Anis Faizatur Rahmah, Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I., Usman Roin, M.Pd.

Perkembangan zaman dan teknologi kian membawa berbagai pengaruh dalam kehidupan, terutama dalam penggunaan media sosial dan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, tidak semua dari kita dapat memanfaatkan perkembangan ini dengan baik. Banyak orang terutama anak remaja yang tidak dapat memanfaatkan media sosial dengan semestinya, selain itu juga ada beberapa lembaga sekolah yang belum mampu memanfaatkan peran teknologi dengan baik terutama dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Seperti halnya di SMAN 1 Ngraho, penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan selama ini, hanya terbatas pada buku ajar yang telah disediakan, sehingga menjadikan peserta didik lebih cepat bosan, kurang termotivasi dan kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dari hasil wawancara dan kuantitatif dari hasil angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon pendidik dan peserta didik pada uji coba skala kecil dan skala besar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial kelas XI. Media tersebut dikembangkan dengan tahapan analisis, perancangan, pembuatan atau pengembangan, pengimplementasian dan evaluasi. Media tersebut, memperoleh nilai sebesar 90% dari ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 83% dan pada uji coba skala besar sebesar 85% dengan kategori baik, serta respon pendidik sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *Pear Deck*, PAI dan Budi Pekerti, Adab Menggunakan Media Sosial

## **ABSTRACT**

### ***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON THE PEAR DECK APPLICATION IN PAI SUBJECTS AND ETHICS OF ADAB MATERIAL USING SOCIAL MEDIA CLASS XI AT SMAN 1 NGRAHO***

Anis Faizatur Rahmah, Ida Fauziation Nisa, M.Pd.I., Usman Roin, M.Pd.

*Modern times and technological developments have brought various influences into life, especially in the use of social media and technology-based learning media. However, not all of us can take advantage of this development well. Many people, especially teenagers, are unable to use social media properly, besides, there are also some school institutions that are not able to use the role of technology properly especially in the learning process of PAI and Budi Pekerti. As in the case of SMAN 1 Ngraho, the use of learning media that is often used throughout this period, is limited only to the textbooks that have been provided, thus making the pupils more quickly bored, less motivated and less active in learning. Therefore, research is being carried out aimed at finding out how the development and feasibility of interactive learning media based on pear deck application on PAI and Budi Pekerti material uses social media.*

*This study uses the Research and Development (R&D) methodology with the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) model. The study uses a technique to analyze qualitative data from the results of interviews and quantitative results from the validation of media experts and material experts as well as the response of educators and pupils to small and large-scale trials.*

*Based on the research, the study produces an interactive learning media product based on pear deck applications on PAI and Budi Pekerti materials subjects using class XI social media. The media is developed with phases of analysis, roles of challenge, manufacture or development, implementation and evaluation. The media obtained a score of 90% from media experts and material experts in the category of highly qualified. Respondents responded to a small scale test of 83% and to a large scale trial of 85% with a good category, as well as educators' response of 94% with a very good category. It suggests that the learning media developed by the researchers is declared worthy of use.*

**Keywords:** *Development, Interactive Learning Media, Pear Deck Application, PAI and Ethics, Manners Using Social Media*



## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah ST, berkat Taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang Bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Pear Deck* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Adab Menggunakan Media Sosial Kelas XI di SMAN 1 Ngraho” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag., Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
4. Ibu Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I., dan Bapak Usman Roin, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampau dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I., Ibu Aya Mamluah, S.Sos.I., M.Pd.I., dan Bapak Suttrisno, M.Pd., selaku dosen validasi yang telah memberikan kritik

dan saran terhadap media pembelajaran pada penelitian skripsi yang dikembangkan.

7. Bapak Dziaus Shobah, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah dan bapak/ibu pendidik dan tenaga kependidikan di SMAN 1 Ngraho yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga sekolah tersebut.
8. Bapak Drs. Asip Cakra Buana, M.Pd., dan Bapak Zaenal Abidin, S.Ag., selaku waka kurikulum dan guru agama di SMAN 1 Ngraho yang telah memberikan bantuan dan informasi dalam proses penelitian yang dilakukan.
9. Teman-teman peserta didik kelas XI di SMAN 1 Ngraho yang telah memberikan bantuan dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan uji coba produk penelitian.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 03 Juni 2024

Penulis,

**UNUGIRI**

(Anis Faizatur Rahmah)

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada keputusan bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan tahun 1987 sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	te
ث	Sa	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik dibawah)
ع	“ain	“	koma terbaik (didas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	“	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Komponen dan Spesifikasi Produk.....	11
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Definisi Operasional.....	14
H. Orisinalitas Penelitian.....	15
I. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II KAJIAN TEORI.....	21
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
B. Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	25
C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	27
D. Materi Adab Menggunakan Media Sosial.....	33
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	38

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	39
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
D. Data dan Sumber Data .....	56
E. Uji Coba Produk.....	57
F. Teknik Analisis Data.....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>64</b>
A. Hasil Pengembangan.....	64
B. Penyajian Data Penelitian.....	80
C. Pembahasan.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>96</b>



**UNUGIRI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang.....	18
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Fase F.....	30
Tabel 3.1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran.....	42
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Waka Kurikulum.....	49
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Pendidik Pendidikan Agama Islam.....	49
Tabel 3.4 Rancangan Angket Kuesioner Ahli Media.....	50
Tabel 3.5 Rancangan Angket Kuesioner Ahli Materi.....	51
Tabel 3.6 Rancangan Angket Kuesioner Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3.7 Rancangan Angket Kuesioner Respon Pendidik.....	54
Tabel 3.8 Kriteria Skala Penilaian.....	61
Tabel 3.9 Kriteria Presentase Hasil Analisis Validasi.....	62
Tabel 3.10 Kriteria Presentase Hasil Analisis Respon.....	63
Tabel 4.1 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	77
Tabel 4.5 Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	78
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik Skala Besar.....	78
Tabel 4.7 Hasil Respon Pendidik.....	79
Tabel 4.8 Penyajian Data Tahap <i>Analysis</i> .....	81
Tabel 4.9 Penyajian Data Tahap <i>Design</i> .....	82
Tabel 4.10 Penyajian Data Tahap <i>Development</i> .....	82
Tabel 4.11 Penyajian Data Tahap <i>Implementation</i> .....	82
Tabel 4.12 Penyajian Data Tahap <i>Evaluation</i> .....	83
Tabel 4.13 Kelayakan Media Pembelajaran.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Awal Membuka <i>Google Drive</i> .....	43
Gambar 3.2 Penambahan Menu <i>Add-On Pear Deck</i> .....	44
Gambar 3.3 Tampilan Awal <i>Pear Deck</i> .....	44
Gambar 3.4 Tampilan <i>Template</i> Interaktif Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	45
Gambar 3.5 Tampilan Menu Interaktif Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	45
Gambar 4.1 Contoh Tampilan <i>Slide</i> Awal dari Aplikasi <i>Canva</i> .....	67
Gambar 4.2 Tampilan Menu Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	68
Gambar 4.3 Tampilan Format Editing.....	69
Gambar 4.4 Tampilan <i>Slide</i> Interaktif Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	69
Gambar 4.5 Proses Penambahan Menu Interaktif Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	70
Gambar 4.6 Tampilan <i>Template</i> Interaktif Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	70
Gambar 4.7 Tampilan Kode Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Pear Deck</i> .....	71

UNUGIRI